
HE
system
PC Engine
Vol.60
©1993 HUDSON SOFT
パワーリーグ
POWER LEAGUE '93
バックアップ
メモリ
対応ソフト
社団法人日本野球機構
プロ野球12球団公認ゲーム
POWERLEAGUE
39
POWERLEAGUE
3
POWERLEAGUE
1
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
HuCARD

このたびは、ハドソンのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

●取り扱い上のご注意

①精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。
②端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。
③端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。
④絶対に、分解しないでください。万一、分解された場合、当社では保証できなくなります。

●健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みをとってください。

ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

Ready?!

パワーリーグ POWER LEAGUE '93

初回から興奮のるつぼ。最終回までエキサイティング。
迫力の『パワーリーグ'93』いよいよプレイボール!!



チームも選手もデータもホンモノの迫力。

全チーム&選手が実名で登場。最新の選手データと細かい個人データにより、フォームも試合展開も、ますますリアルに盛りあがる。

ペナント&タイトル争いはまさに下剋上。

チーム成績はもちろん、打率や奪三振などの個人成績もシビアに表示。ペナント大詰めにはマジックナンバーも表示され、白熱に拍車。

新ドーム完成。ナイターOKのリアルな球場。

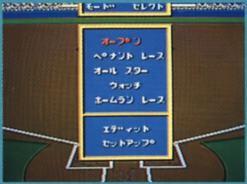
新ドームを含め、各チームのホームグランド11球場をリアルに再現。ナイターもOKだから、公式日程通りにペナントが展開できる。

興奮満載。4人同時プレイと6つのモード。

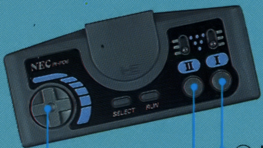
4人同時プレイでオモシロサは4倍以上。さらに、ペナント以外にも、オールスターやホームランレースなど6つのモードで楽しめる。

基本モード解説&スタート方法

『パワーリーグ'93』には、〈ペナントレース〉など、試合を行なうプレイモードが5種類。さらにデータの変更や追加を行なうエディットモード、そしてセットアップの各種モードがあります。



★基本的なパッドの使い方



①ボタン：決定

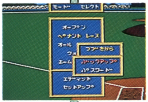
Ⅱボタン：キャンセル

方向キー：選択

PENNANT

好きなチームを選び、公式日程にそってペナント形式で行なう対コンピュータモード。リーグ優勝を目指して戦います。見事、リーグ優勝すれば日本シリーズに出場し、他リーグの優勝チームと日本一の座を争います。
またバックアップを使用すると、投手・野手の個人成績なども記録できます。

＊バックアップが接続されていない場合や、セーブデータがない場合、このメニューは表示されません。





●パスワードの入力
前回のゲーム終了時に表示されたパスワードを入力します。文字の訂正はⅡボタンで行なえます。



●バックアップ
画面から、ロードしたいファイルを選択すると、ゲームの続きが行なえます。

RACE MODE 〈ペナントレース〉モード



●モードの選択

方向キーの上下で〈ペナントレース〉を選択し、Ⓘボタンで決定。



●はじめから・つづきから

新しくゲームを始める場合は「はじめから」を、前の続きから始める場合は「つづきから」を選びます。



●チーム・試合数の決定

方向キーでチームを選び、Ⓘボタンで決定。同様に試合数を10・30・70・130から決定すると、試合数に合わせた日程が表示されます。





●守備・走塁の決定

守備・走塁を方向キーの上下左右でオートかマニュアルに決定すると、試合を行なう球場が表示されます。

●先発投手の決定

画面に表示された8人の中から、先発投手を選び、決定します。





〈ペナントレース〉モードだけの特別ルール

◇ローテーションルール

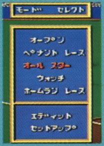
投手は、先発した日から中3日あけないと、次の試合に登板することはできません。

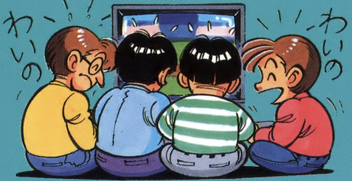
◇延長戦と再試合

延長戦は15回までです。その時点で同点の場合は引き分けとなり、改めて再試合を行ないます。

＊引き分けとなった試合でも、個人データは残ります。

その他のモード解説&スタート方法





OPEN MODE (オープン)モード

自分のプレイするチームだけでなく、対戦相手のチームも自由に選べます。コンピュータとの対戦以外に、1〜4人までの友だちとのマルチプレイもできます。なお試合数は1試合です。



①モード選択

モード選択画面で（オープン）を選び、続いて対戦人数を選びます。



②チーム・守備・走塁の決定

自分のプレイするチームと対戦相手を選択。さらに方向キーの上下左右で先攻後攻と守備・走塁のオートかマニュアルを選びます。

＊DH制の有無は、後攻チームの所属するリーグによって決まります。後攻がパ・リーグなら「あり」、セ・リーグなら「なし」です。



③球場・先発投手の決定

方向キーで球場を選択。また、Ⅱボタンでデーゲームかナイターを指定できます。先発投手を選ぶと、ゲームスタートです。

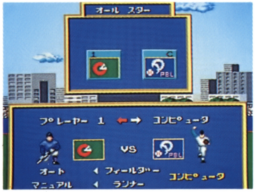
★マルチプレイについて

マルチタップを使った4人までのマルチモードプレイ。攻撃側は打者と走者、守備側は投手と守備に分かれます。打順は打席ごとにプレイヤーが交代で行ないます。また投手の守備は投手役のプレイヤーが操作します。投手と守備の担当交代は、RUNボタンと方向キーで行ない、また選手交代は投手・野手それぞれの担当者が行ないます。

ALL STAR MODE 〈オールスター〉モード

セ・パ両リーグの一流選手が顔を揃える、夢のオールスター戦です。〈オープン〉同様にコンピュータとの対戦やマルチプレイが楽しめます。スタート方法は基本的に〈オープン〉と同じ。ただしチーム選択がリーグ選択に変わります。





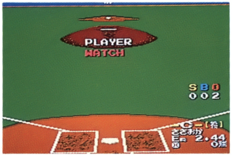
HOME RUN RACE MODE 〈ホームランレース〉モード

ひとり、またはふたりで行なうホームラン競争です。モード選択画面で〈ホームランレース〉を選び、プレイヤー数を決定します。球数を10・20・50・100球から選択し、続いてチーム・球場を決定。最後に打者を決定してスタートです。



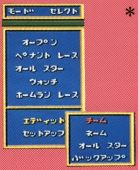
WATCH MODE 〈ウォッチ〉モード

コンピュータ同士の試合を観戦するモードです。スタート方法は基本的に〈オープン〉と同じですが、試合途中に代打を出したり、ゲームに参加したりできます。(やり方はP12を参照)



エディットモード解説Ⅰ

オーダーなどを変更して、自分好みのチーム作りができるモード。エディットモードには、〈チーム〉〈ネーム〉〈オールスター〉の３種類があります。



＊バックアップが接続されていないと、セーブできません。



TEAM EDIT 〈チーム〉エディット

先発オーダーや守備位置などの変更を行なうモードです。自分の好みによってオーダーを組み替え、破壊力のある打線や堅実な守備、高い機動力などチーム・カラーを演出できます。

①チーム選択

まず、方向キーの上下左右でチームを選択します。

②オーダーの変更



方向キーの上下で入れ替えたい選手にカーソルを合わせⓘボタンを押すと、選手データが黄色に変わります。

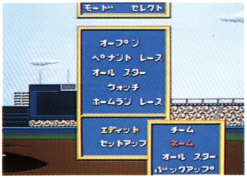


続いて、新しく入れたい選手に、方向キーでカーソルを移動し、ⓘボタンで決定します。

③守備位置の変更

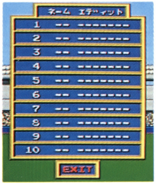
方向キーで、守備位置を変えたい選手にカーソルを合わせ、続けて方向キーの右を押すと、守備位置部分が赤く変わります。後の手順はオーダーの変更と同じです。

NAME EDIT 〈ネーム〉エディット



オリジナル選手を作成・登録するモードです。名前や打ち方、スタイルなどを決定して新たな選手を作り、登録選手と入れ替えることができます。
作成・登録できるオリジナル選手は10人までです。

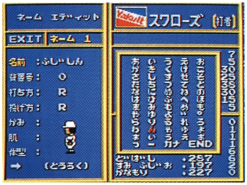
①バンクの選択



新たな選手を書き込む場所を、方向キーで選びます。



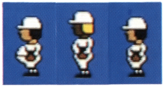
②名前の入力



方向キーでカーソルを移動。Ⓘボタンで決定し、１文字ずつ名前を入力します。この時、SELECTボタンで、ひらがなかカタカナが選べます。名前は濁点や丸も含めて、最大７文字までです。

③背番号・打ち方・投げ方・タイプの決定





まず、Ⓘボタンを押して数字を変え、背番号を決定したら、方向キーでカーソルを他の項目へ移動。同じ方法で打ち方・投げ方・タイプ（髪の色・肌の色・体型）を決定していきます。

④選手の入れ替え

チーム表をRUN・SELECTボタンで選択。続いて入れ替えたい選手にカーソルを合わせⒾボタンで決定すると、作成した選手と入れ替わります。

⑤データのセーブ・ロード

バックアップユニットをつないでいれば、作成した選手のセーブ・ロードができます。

エディットモード解説II

〈オールスター〉エディット
ALL STAR EDIT

〈オールスター〉にすでに登録されている出場選手や先発オーダーを変更するモードです。好きな選手を登録し直し、自分だけのオールスター戦を楽しむこともできます。

SELECTボタンか、STRATボタンでチーム表を選択。入れ替えたい選手にカーソルを合わせ⑪ボタンで決定。続けて新しく入れたい選手にカーソルを移動して、同様に決定します。

また、チーム表右上の「ピッチャー」にカーソルを合わせ①ボタンを押すと、投手データに切り替わります。入れ替えは、先程と同様です。

〈バックアップ〉
BACK UP

個人成績や〈エディット〉で作成したバックアップデータを削除するモードです。

〈セットアップ〉モード
SET UP MODE

プレイする時のルールやレベルを設定するモードです。



◆イニング

1試合のイニング数を変更。①ボタンを押して方向キーで変更し、再び①ボタンで決定します。

◆コールド

コールドゲームの有無を選択。コールド有りを選んだ場合、イニング終了時に10点差がつくとコールド負けとなります。

◆レベル

ゲーム全体のレベルを調整します。初期設定は〈NORMAL〉ですが、〈HARD〉〈EX. HARD〉と強くしていくこともできます。

◆エラー

試合中の、エラーの有無を選択します。

◆ミュージック

試合中に流れるBGMや、ヒットやホームランを打った時のファンファーレなどの有無を選択。

＊〈ペナントレース〉をプレイする時には、イニング・コールド・レベルの設定はできません。

画面表示の見方

ゲーム画面には〈バッテリーモード〉と〈フィールドモード〉があり、ゲームの状況に応じて自動的に切り替わります。



バッテリーモード

3－Dタイプの投打の対決画面です。



●スコア表示
現在の得点と回数を表示。

●ランナーの表示
ランナーの位置を表示。

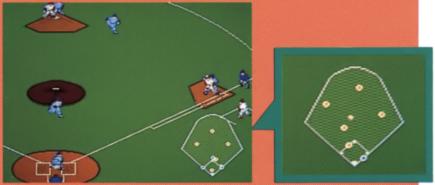
●打者のデータ
打者の打率・ホームラン数を表示。

●球速
投げた球の球速を表示。

●カウント
ストライク・ボール・アウトそれぞれのカウントを表示。

●投手のデータ
投手の防御率と、現在までの球数を表示。

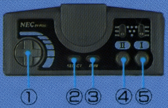
フィールドモード



ボールの動きを追うように画面がスクロールします。打球が飛んだり、牽制球を投げたりすると自動的に切り替わります。
画面右下には球場全体を簡略化した〈スーパーインポーズ〉を表示。野手や走者、ボールの位置を確認しながらプレイできます。

★スーパーインポーズ表示
野手は赤、走者は青、ボールは白で表示。ただし、ベースカバーに入った野手は表示されません。

コントロール方法〈守備編〉

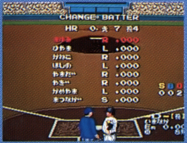


①方向キー：投球位置やコース、ボールの変化など
②SELECTボタン：キャンセル
③RUNボタン：タイムをかける
④Ⅱボタン：塁タッチや牽制など
⑤Ⅰボタン：投手の投球や野手の送球など

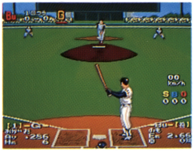
★投手・野手の交代について

RUNボタンでタイムをかけた後、Ⅰボタンを押し選手を交代します。「CHANGE PITCHER」で救援投手の選択を、「CHANGE FILDER」で野手の守備位置の変更を行ないます。決定はどちらもⅠボタンです。





ピッチング





①投球位置の決定

方向キーの左右で投手の位置を移動させ、Ⅰボタンで決定。

②スピードの決定

投球動作開始直後、方向キー（上＝遅い、下＝速い）でスピードを決定。

フィールディング



●捕球

野手を方向キーで動かして捕球します。フライの場合は、捕球位置にくると、野手は自動的に捕球体勢に入ります。

●送球

ボールを捕球後、方向キーで送球したい塁を指定しながら、Ⅰボタンで送球します。塁指定がない場合は、自動的に一塁に送球します。





③コースの決定
続けて方向キーの左右でコースを指定。指示がない場合は真ん中です。



④ボールの変化
投球後、方向キーを使って変化球を投げることもできます。

★フォークボールの操作
コース決定後、方向キーの上を押したままにすると、フォークボールが投げられます。ただし、球種としてフォークボールを持っている投手のみ有効です。また打者が見逃した場合、判定はボールとなります。

＊ただし、投手の能力によっては変化が弱い場合もあります。各投手の能力については、P16〜19で確認できます。

●塁タッチ
方向キーで塁を指定しながら⑪ボタンを押すと、ボールを捕球した野手が指定した塁に走り、タッチします。



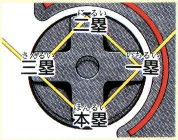


●ダイビングキャッチ
ボールが近くにきた瞬間、タイミングよく①か⑪ボタンを押すと、ダイビングキャッチができます。

●牽制
投手が投球に入る前に⑪ボタンを押し、画面をフィールドモードに切り替えて、塁指定をしながら①ボタンを押します。



塁指定について

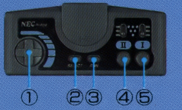


送球や塁タッチ、送塁の際は、方向キーの上下左右を使い塁指定をします。それぞれの塁は、左図の通りです。

守備シフトについて

守備シフトは、浅い・深い・右寄り・左寄りに変更できます。SELECTボタンで「シフト選択表示」を呼び出し、⑪ボタンで変更します。またシフトを元に戻す時は、「シフト選択表示」を呼び出し、方向キーを押します。

コントロール方法〈攻撃編〉



①方向キー：打者位置・打球方向の決定など
②SELECTボタン：キャンセル
③RUNボタン：タイムをかける
④Ⅱボタン：打者のバントやランナーの進塁など
⑤Ⅰボタン：打者のスイングやランナーの帰塁など

★前打席の成績チェック
打者が打席に入ると、画面下に前打席までの成績と、今シーズンの成績を表示。また前打席までの成績は、SELECTボタンで呼び出せます。

★オトイレ・モード
RUNボタンでタイムをかけ、Ⅰボタンを押します。方向キーでモードを選び、続けて「WATCH」を選択します。元に戻す時は、「PLAY」を選びます。

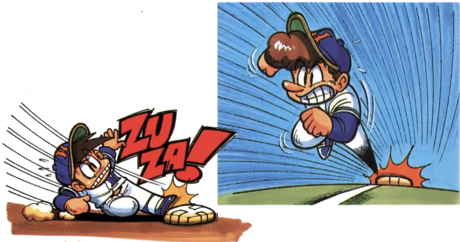
バッティング



●ヒッティング
方向キーで打者位置を調整。タイミングを図ってⅠボタンを押し、スイングします。

ランニング

●進塁
進塁したい塁を方向キーで指定しながらⅡボタンを押します。



●帰塁
帰塁する塁を方向キーで指定しながらⅠボタンを押します。



●バント

Ⅱボタンを押しながらⅠボタンを押すと、バントの構えをします。Ⅱボタンを離すとバントはキャンセルとなり、バントの瞬間に、再度Ⅰボタンを押すと、プッシュバントになります。

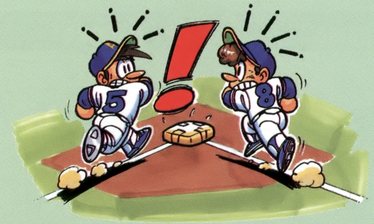
★ハイテクニック

ボールをミートした時、方向キーを押し続けていると、打球が打ち分けられます。上でダウンスイング、下でアッパースイングになります。またボールのコースに合わせ方向キーの左右を押せば流し打ちができます。

★代打・代走の起用について

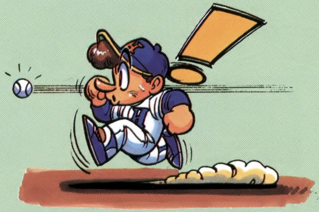
RUNボタンでタイムをかけ、Ⅰボタンを押すと選手交替ができます。代打なら「CHANGE BATTER」を、代走なら「CHANGE RUNNER」を選びます。

ふたり以上ランナーがいる場合



ランナーにはそれぞれ塁指定をしてⅠ・Ⅱボタンで進塁・帰塁を指示します。同時に複数のランナーを動かせるようになるまでには、かなりの練習が必要です。

ONE POINT ADVICE



走塁の際は、ランナーの走力や守備側の肩の強さなどが関係してきます。これらのデータはP.16～19を見て事前にチェックし、有効に活用しましょう。

球場紹介

新ドームも華々しく登場。リアルに再現した全11球場。

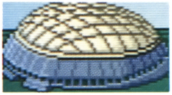
TOKYO



両翼91M/センター120M

両翼に比べてセンターが深く、抜ければ長打になる可能性大。駿足ぞろいなら、徹底的に転がして相手のエラーを誘うのも作戦。スワローズの本拠地。

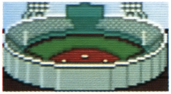
Hu-DOME



両翼100M/センター122M

ジャイアンツの本拠地は、初の全天候型ドーム球場。11球場の中でもっとも広く、特に両翼が深いので、ホームランが出にくく、投手に有利。

ROKKOHSAN



両翼96M/センター120M

ラッキーゾーンを取り外して、グンと広くなったタイガースの本拠地。ホームランが少なくなる分、外野手の肩の強さが明暗を分けそう。

HIROSHIMA



両翼91.4M/センター115.8M

11球場中、もっとも狭いカープの本拠地。ホームラン多発球場ゆえに、大砲のいるチームが圧倒的に有利。投手にとっては怖い球場のひとつ。

YOKOHAMA



両翼94M/センター118M

球場そのものは広くはないが、ホームラン性のあたりが高いフェンスに阻まれてしまうこともあるので、要注意。ベイスターズの本拠地。

NAGOYA

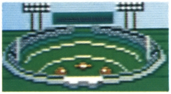


両翼91.5M/センター119M

ヒロシマに次いで狭い球場なので、やはり打撃型のチームが有利。ここを本拠地としているドラゴンズも、もちろんその恩恵を受けている。

各チームのホームグランド11球場が登場。両翼やセンターの深さ、フェンスの高さなどもリアルに再現。もちろん、話題の新ドームも誕生。デーゲームもナイターもありのホンモノ感覚。

SAITAMA



両翼95M/センター120M

フェンスが低く、ライナーでスタンドに飛び込むことも。逆にホームランを外野のファインプレーに阻まれる可能性もあり。ライオンズの本拠地。

OSAKA



両翼91M/センター120M

外野フェンスが低く、ファウル・グランドもかなり狭め。本拠地としているバッファローズのような猛打でなくとも、大量点の可能性あり。

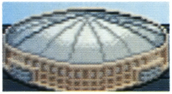
KOBE



両翼99.1M/センター122M

広さ・新しさともに、ドームに勝るとも劣らない、ブルーウェーブの本拠地。投手陣は安心して攻めの投球ができるので、貧打線にはかなり不利。

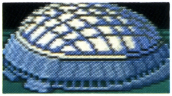
FUKUOKA



両翼91M/センター122M

世界初の開閉式ドームとして誕生。大リーグ球場レベルの広さがあり、ホームランを狙うのはちょっとシンドイかも。ホークス自慢の本拠地。

Hu-DOME



両翼100M/センター122M

投手にとっては、ホームランを恐れずに向かっていける、球場のひとつ。本拠地としているファイターズのような、投手中心のチームが有利か。

CHIBA



両翼99.5M/センター122M

昨年デビューした、まだピカピカの新球場。ドーム並の広さを誇り、人工芝の緑も鮮やかな爽やか球場。マリーンズの本拠地。

きゅうだんしょうかい

球団紹介

セ・リーグ

技とアタマで守り抜く。巧妙に、戦略でかわすセ・リーグ。

投手力アップで連覇への好位置をキープ。

ミスター効果。魅せる野球で混戦脱出か。

ベテランの後押しで昨年の雪辱に燃える。

ヤクルトスワローズ

野手名		打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
いいだ	8	R	.294	7	12	5
あらい	7	L	.252	5	8	4
ふるた	2	R	.316	30	9	7
ひろさわ	3	R	.276	25	8	4
ハウエル	5	L	.331	38	9	6
いけやま	6	R	.279	30	10	5
はた	9	L	.251	15	7	5
ハドラー	4	R	.253	5	11	6
じょう		R	.223	0	12	7
すぎうら		L	.182	1	6	3
やえがし		R	.242	1	6	3
とましの		S	.257	1	11	4
はしがみ		R	.227	6	10	5
どばし		R	.287	6	7	5
すみ ふじお		R	.197	2	7	5
かなもり		L	.227	0	8	6

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
おかばやし	RO	2.97	4	2	4	147
にしむら	RO	3.95	4	4	4	147
かわさき	RO	6.43	5	1	4	145
いとう とも	RO	3.86	4	2	5	148
いとう あき	RO	2.77	5	5	2	142
あらき	RO	0.69	4	5	3	142
たかつ	RU	4.68	3	4	4	141
やまだ	RO	3.00	4	1	3	150

km/h

読売ジャイアンツ

野手名		打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
おかた	8	S	.286	6	11	6
かわい	6	R	.258	5	11	5
よしむら	7	L	.317	6	9	2
はら	5	R	.272	28	11	7
バーフィールド	9	R	.320	25	7	4
こまだ	3	L	.307	27	7	5
おかざき	4	L	.252	12	7	5
よしはら	2	R	.270	0	8	6
ながしま		R	.217	2	9	5
しのづか		L	.266	0	8	4
モスビー		L	.306	25	9	5
にしおか		R	.231	4	7	6
もとき		R	.186	0	10	5
おおくぼ		R	.277	15	7	5
まつい		L	.257	5	8	4
おおの		R	.240	2	9	5

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
さいとう	RS	2.59	6	3	2	145
くわた	RO	4.41	5	5	4	147
みやもと	LO	3.21	6	3	2	141
まきはら	RO	3.58	4	2	3	147
こうだ	RO	8.89	4	4	2	139
はしもと	RO	2.81	6	2	4	142
きだ	RO	4.53	4	2	4	152
いしげ	RO	1.32	4	2	5	148

km/h

阪神タイガース

野手名		打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
わだ	4	R	.278	0	11	6
ひやま	9	L	.245	9	9	5
オマリー	3	L	.325	15	8	4
パチョレック	7	R	.311	22	7	4
しんじょう	8	R	.278	11	10	6
あゆかわ	5	L	.237	11	9	6
くじ	6	L	.245	0	13	6
きど	2	R	.101	2	7	6
まゆみ		R	.208	1	7	4
おかだ		R	.189	2	7	4
かねこ		R	.259	5	9	5
ほしの		L	.205	3	11	7
やまだ		R	.204	4	7	5
やぎ		R	.267	21	10	6
かめやま		L	.287	4	13	5
まつなが		S	.298	3	11	5

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
ゆふね	LO	2.82	4	3	2	140
なかだ	LO	2.53	3	3	4	141
かさい	RU	3.83	2	4	3	141
なかごみ	RO	2.42	3	4	3	142
いのまた	LO	5.00	3	6	2	139
ゆみなが	LO	1.35	2	4	3	139
なかにし	RO	4.76	4	4	5	139
たむら	LU	1.10	3	5	2	139

km/h

多彩な球種で打者を翻弄する投手の巧さと、盗塁やバントで野手を揺さぶる戦略が面白い。また、監督の采配も見どころのひとつ。

＊記号の意味
守備位置：2＝キャッチャー　3＝ファースト　4＝セカンド　5＝サード　6＝ショート　7＝レフト　8＝センター　9＝ライト　打席：L＝左　R＝右　S＝スイッチヒッター　投法：L＝左　R＝右　O＝オーバースロー　S＝サイドスロー　U＝アンダースロー　球種別威力：C＝カーブ　S＝シュート　F＝フォーク

パワフルなヤング・クリンナップ誕生。

広島東洋カープ

野手名	守備	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
のむら	6	L	.288	14	13	5
しょうだ	4	S	.301	4	11	4
まえだ	8	L	.308	19	12	6
えとう	3	R	.289	16	9	6
ブラウン	9	R	.233	19	9	5
やまざき	5	S	.265	6	10	7
まちだ	7	R	.268	6	9	5
にしやま	2	R	.224	4	8	5
こばやかわ		L	.279	11	7	4
にしだ		L	.231	5	7	6
おがた		R	.226	3	11	5
こう		L	.300	2	13	7
はら		L	.220	1	9	6
かわだ		L	.176	0	14	6
あさい		L	.239	7	9	5
よしもと		R	.214	9	9	7

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
きたべっぷ	RO	2.58	4	5	3	140
ささおか	RO	3.38	4	2	4	148
かわぐち	LO	3.34	6	5	4	143
さとう たけし	RO	3.15	3	2	4	146
あきむら	RO	3.77	3	4	5	144
かたせ	RO	3.55	5	3	6	142
もちづき	RO	3.72	3	3	5	143
おおの	LO	1.98	5	3	6	149

km/h

新チーム＆若手台頭で旋風を巻き起こす。

横浜ベイスターズ

野手名	守備	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
やしき	8	S	.277	2	13	7
いしい	5	L	.269	3	10	6
たかぎ	3	L	.300	5	12	4
ブラッグス	9	R	.301	41	7	4
ローズ	4	R	.276	13	11	6
やまざき	7	L	.258	1	11	5
しんどう	6	R	.246	11	10	5
たにしげ	2	R	.191	2	7	6
はたやま		R	.221	10	8	3
おさない		L	.223	6	7	5
なかむら		R	.277	24	9	5
ほりえ		R	.287	1	9	5
おおかわ		S	.182	0	13	5
みやざと		L	.254	1	10	5
たかはし		S	.136	0	9	6
あきもと		R	.213	2	8	4

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
のむら	LO	5.48	4	3	4	143
おかもと	LO	3.23	4	3	4	137
うどう	RO	4.99	2	2	6	139
もりた	RO	2.05	4	2	5	148
たなべ	LO	3.84	4	2	3	147
さいとう たか	RO	8.44	4	2	3	144
こひやま	RO	3.17	5	2	3	144
ささき	RO	2.46	3	3	6	148

km/h

頼れる主砲とエースが優勝への案内人だ。

中日ドラゴンズ

野手名	守備	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
たつなみ	4	L	.301	5	12	6
たねだ	6	R	.246	3	10	6
パウエル	8	R	.308	13	11	7
おちあい	3	R	.292	22	8	4
ステアーズ	7	L	.279	20	8	5
たいほう	9	L	.267	11	6	5
なかむら	2	R	.245	6	7	7
まえはら	5	R	.269	9	9	5
ひこの		R	.107	0	11	5
かわまた		L	.269	5	6	4
よこた		L	.257	2	11	6
やまぐち		R	.269	1	10	6
しみず		R	.229	4	11	6
じんの		R	.264	5	10	6
にむら		R	.212	4	10	6
やまもと やす		R	.167	0	9	6

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
いまなか	LS	1.77	5	2	4	147
やまもと まさ	LO	3.43	4	2	5	140
かく	RO	3.00	4	5	6	143
つるた	RO	2.70	2	2	5	145
こじま	RO	2.81	3	2	2	142
かしま	RO	2.81	3	2	2	142
よだ	RO	3.48	4	1	3	154
もりた	RO	4.05	5	2	4	150

km/h

きゅうだんしょうかい
球団紹介

PBL パ・リーグ

理屈よりも力で勝負。大胆に、豪快に攻めるパ・リーグ。

Lions
V4へと突っ走る獅子に死角はあるのか。

Buffaloes
絶好調B砲がいてまえ打線に火をつける。

ORIX BlueWave
強力な守護神の誕生で必勝パターン定着。

西武ライオンズ

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
つじ 4	R	.285	6	12	4
ひらの 9	S	.280	4	12	6
すずき けん D.H.	L	.261	5	8	5
きよはら 3	R	.289	36	9	4
あきやま 8	R	.296	31	14	5
いしげ 5	R	.297	8	8	5
とましの 7	R	.295	3	10	5
いとう 2	R	.263	4	9	6
たなべ 6	R	.302	13	9	5
おおつか	S	.340	0	9	6
はにゅうだ	S	.182	1	10	7
あべ	L	.245	7	7	4
ならはら	R	.171	0	9	5
もり	L	.140	0	7	4
しみず	R	.223	4	7	5
そうま	R	.067	0	8	6

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
くどう	LO	3.52	7	1	3	145
いしい	RS	1.94	4	3	5	148
わたなべ ひさ	RO	3.81	5	2	4	146
かく	RO	2.41	3	3	6	148
わたなべ とみ	RO	4.87	4	3	3	144
すぎやま	LO	1.42	2	3	5	145
しおざき	RU	2.94	3	3	7	145
かとり	RU	2.47	5	5	6	138

km/h

近鉄バッファローズ

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
おおいし 4	R	.269	6	13	4
たくみ 8	L	.251	10	10	6
ブライアント D.H.	L	.243	38	7	3
いしい 3	R	.290	29	8	5
レイノルズ 9	S	.248	19	10	6
すずき 7	R	.186	9	7	5
かねむら 5	R	.260	13	8	4
ふるくぼ 2	R	.207	4	8	6
みずぐち 6	R	.209	0	9	5
おおしま	S	.382	1	11	6
むらかみ	R	.250	20	10	6
なかたに	L	.308	0	9	5
なかね	R	.148	1	11	5
あだち	S	.250	1	11	5
よしだ	R	.257	3	12	5
みつやま	R	.267	8	7	5

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
のも	RT	2.66	3	3	7	151
たかむら	RO	3.15	3	4	2	147
たかやなぎ	RO	3.93	4	4	2	140
やまざき	RO	3.50	3	3	2	140
あわの	LO	3.36	5	0	4	143
いりき	RO	6.75	6	1	4	136
こいけ	LO	3.56	4	2	4	144
あかほり	RO	1.80	3	5	4	145

km/h

オリックスブルーウェーブ

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
いいづか 5	R	.233	1	9	6
ふくら 4	R	.284	3	12	4
ふじい 9	L	.269	0	7	6
いしみね D.H.	R	.267	18	6	3
ゲイニー 7	L	.307	32	8	4
トーベ 3	L	.305	11	9	5
もとにし 8	R	.236	0	11	6
なかじま 2	R	.249	6	8	6
おがわ 6	R	.291	3	10	6
むらかみ	L	.275	2	10	5
たかはし	R	.297	29	9	4
たぐち	R	.268	1	11	6
しばはら	L	.254	4	10	6
やまごし	R	.250	0	9	6
やまもり	R	.206	0	10	7
わたなべ	R	.366	0	9	5

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
ほしの	LO	3.62	6	2	4	138
はせがわ	RO	3.27	2	4	3	143
いとう あつ	RU	3.80	3	4	6	139
のだ	RO	2.98	4	2	6	143
さとう よし	RO	3.21	4	3	5	136
さかい	RU	3.29	3	3	2	140
かねだ	LU	5.17	3	5	2	142
かわばた	RO	4.50	4	2	4	146

km/h

奪三振の山を築くエースも豪快なら、特大のホームランを叩き込む主砲のスイングも豪快。迫力満点の力と力のぶつかり合いが魅力。

＊記号の意味　守備位置：２＝キャッチャー　３＝ファースト　４＝セカンド　５＝サード　６＝ショート　７＝レフト　８＝センター　９＝ライト　D=DH　打席：L＝左　R＝右　S＝スイッチヒッター　投法：L＝左　R＝右　T＝トルネード　O＝オーバースロー　S＝サイドスロー　U＝アンダースロー　球種別威力：C＝カーブ　S＝シュート　F＝フォーク

福岡ダイエーホークス

底知れぬパワーを秘めた驚異の重量打線。

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
ささき　9	L	.322	21	13	5
はまな　6	L	.239	5	11	6
やまもと　D.H.	L	.265	18	9	6
ライト　8	S	.263	18	8	5
ふじもと　3	R	.253	20	7	5
きしかわ　7	R	.222	4	8	4
よしなが　2	L	.290	11	7	5
もりわき　5	R	.206	1	10	6
ゆがみだに　4	R	.286	6	12	5
さとう	R	.274	11	11	7
おおの	S	.208	3	13	5
やまぐち	S	.298	0	10	6
おがわ	R	.216	0	11	6
おおみち	R	.192	5	9	5
わかい	L	.275	0	9	5
やすだ	R	.182	2	11	6

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
むらた	RO	3.67	5	3	3	149
わかたべ	RO	4.00	4	2	3	140
よしだ	LO	3.64	6	3	1	142
あしかが	RU	4.22	3	2	4	142
きむら	RO	4.92	5	2	3	144
もとはら	RO	4.86	4	4	5	139
さいとう	RU	6.14	3	2	4	144
いけだ	RO	4.10	4	4	6	143

km/h

日本ハムファイターズ

機動力と助っ人パワーで台風の目となる。

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
ひろせ　6	R	.260	1	10	6
しらい かず　4	S	.215	4	12	4
かたおか　5	L	.290	10	9	5
ウインターズ　D.H.	L	.282	35	8	4
シュー　3	R	.247	24	10	6
たなか ゆきお　7	R	.241	13	10	6
なかじま　9	R	.290	13	10	5
たむら　2	R	.243	9	8	7
すずき　8	L	.284	6	11	5
かわな	R	.250	0	15	6
おおしま	R	.258	5	7	3
いがらし	R	.292	2	8	6
もり	R	.302	2	10	5
おがわ こう	L	.252	0	9	5
ふたむら	R	.111	0	9	5
たぐち	R	.282	8	8	6

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
しばた	RS	3.16	3	6	2	143
しらい やす	RO	3.49	4	1	6	148
にしざき	RO	4.08	5	2	2	148
さかい	LO	4.34	6	2	3	140
かねいし	RO	3.77	3	2	5	142
たけだ	RS	3.87	5	3	3	141
しばくさ	RO	3.38	3	3	4	143
やまはら	RO	3.77	4	2	3	146

km/h

千葉ロッテマリーンズ

ド肝を抜く迫力の助っ人が優勝へと牽引。

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
ほり　4	R	.281	8	9	6
にしむら　8	S	.216	1	13	6
マックス　9	L	.268	13	12	7
ホール　D.H.	L	.280	15	11	6
はつしば　5	R	.249	10	8	5
うの　6	R	.239	11	8	5
あいこう　3	L	.274	8	9	4
あおやぎ　2	R	.245	9	7	6
さとう　7	R	.219	4	10	6
ながしま	L	.240	5	9	5
みなみぶち	R	.254	3	10	6
ふるかわ	R	.111	0	7	4
かみかわ	L	.221	1	8	4
ひらい	L	.281	1	10	5
たんば	R	.100	0	10	5
じょうづめ	R	.140	1	8	6

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
こみやま	RO	3.96	4	2	3	141
そのかわ	LO	3.96	6	3	2	138
まえだ	LO	3.95	5	1	3	140
いらぶ	RO	3.86	3	2	3	156
うしじま	RO	2.67	7	7	7	140
しらたけ	RO	4.55	4	1	2	143
むとう	RO	4.56	3	2	4	150
かわもと	LO	2.58	6	2	3	144

km/h

特別企画
スポーツニュース

〈ペナントレース〉では、試合終了後、スポーツニュースが始まります。
他球場の結果の他、個人成績の各部門のベストテンやホームランシーンの再現、チーム成績、試合日程、マジックナンバーの表示、MVPの表彰などを見ることができます。

◆防御率の計算

防御率＝(自責点×９)÷投球イニング数です。
防御率のランキングにエントリーされるのは、規定投球回数(チームが行なった試合数と同じイニング数)に達している投手のみです。

＊イニング数は、1/3(1アウト)まで計算します。
＊自責点とは、四死球やヒット、ホームランなどによる得点のこと。野手のエラーによる得点は自責点とはならない。

◆打率の計算

打率＝安打数÷打数です。打率・ホームランキングにエントリーされるのは、規定打席(試合数×3.1)に達している選手のみです。

＊打数は全打席数から死四球・犠打・犠飛を除く。

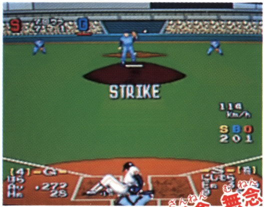
◆奪三振

奪った三振の累計です。

◆マジック

優勝までのカウント・ダウンです。





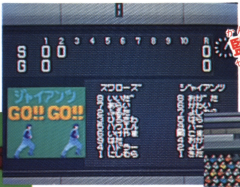
残念、無念！
好機にスウイング・アウト。



ひときわ迫力が増す、
ナイターでのホームラン。



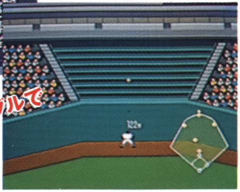
白熱のペナントレース。
今日の試合結果は…？



監督気分で
先発オーダー決定！

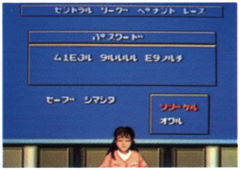


特大ホームランに、
チアガールもお出迎え。



ホームラン・アングルで
リアル度満点。

パスワード&バックアップ



パスワードやバックアップを使って、データをセーブすることができます。
バックアップを利用するには、CD･ROM²システムまたは、天の声2などのバックアップユニットが必要です。

●パスワード

〈ペナントレース〉の各チームの勝敗結果と、投手のローテーションのデータを記録しておけます。
パスワードの入力は、方向キーで文字を選んで①ボタンで決定し、1文字ずつ行ないます。
パスワードは、試合終了後のスポーツニュースで表示されます。

●バックアップ

〈ペナントレース〉の勝敗や個人成績、〈エディット〉で作成したデータがセーブできます。
電源を切って再開して、〈ネーム〉や〈チーム〉エディットで作成した選手を使う時は、試合開始前にロードを行なってください。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HuMOR NETWORK

雑誌じゃ読めない　ゲーム情報満載！

ハドソンでは、ユーザーのみなさんのための会報誌「ユーモアネットワーク」を毎月発行しています。ハドソンの最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がいっぱい！　この見本誌を希望する方はソフトと同封のアンケートはがきにある「見本誌希望」の欄に○をつけて送ってください。見本誌をお送りします。



▲見本誌

●会員特典（全員にプレゼント！）

「ユーモアネットワーク」の会員になると、会員証のほかに、「1993ハドソンCD-ROM音楽全集」などの特製グッズを全員にプレゼントします。

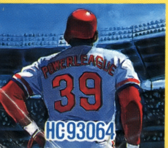




会員募集中!!

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

■本　　　社
〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル　TEL 011-841-4622　FAX 011-821-1854
■ハドソン札幌
〒062 札幌市豊平区平岸2条6丁目1番14号 三慶ビル2階　TEL 011-841-4622　FAX 011-841-9158
■ハドソン東京
〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル　TEL 03-3260-4622　FAX 03-3235-4653
■ハドソン名古屋
〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階　TEL 052-551-4622　FAX 052-551-4628
■ハドソン大阪
〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階　TEL 06-251-4622　FAX 06-251-6244
■ハドソン福岡
〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階　TEL 092-733-4622　FAX 092-733-6204



HC93064